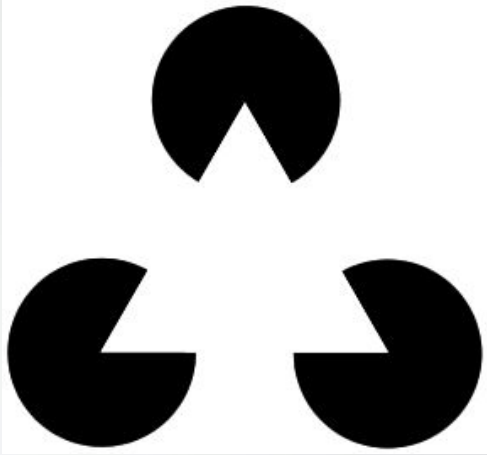
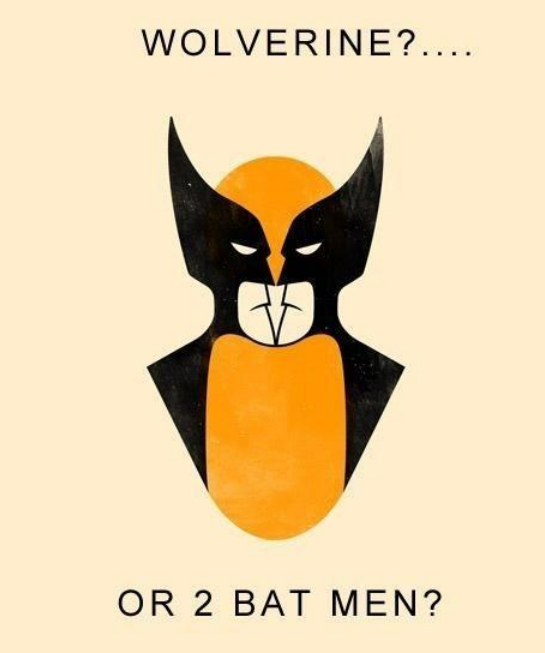
universidade anhembi morumbi

Laureate International Universities®



Direção de Arte para Games

Aplicação dos Princípios da Gestalt

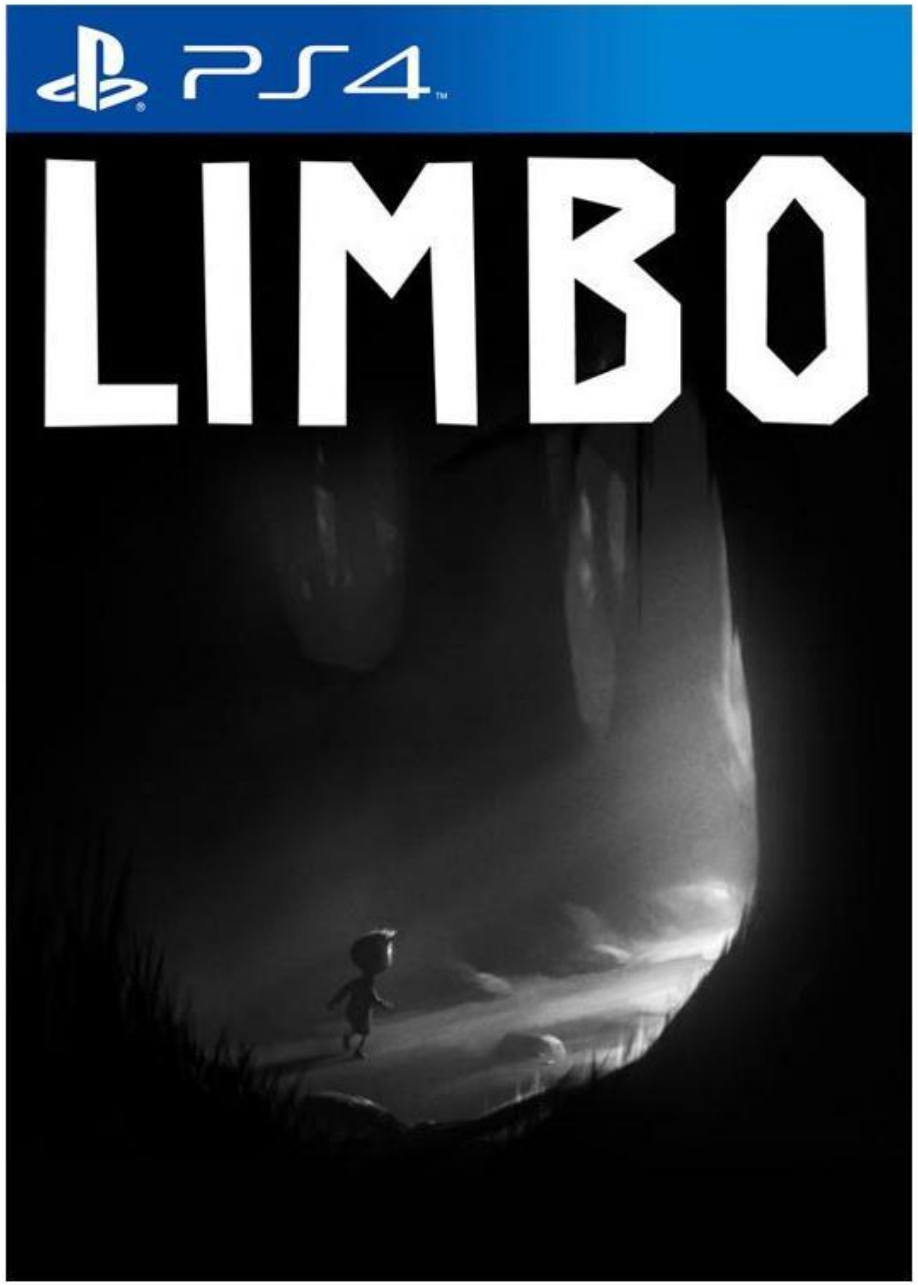


Tiago Eugenio dos Santos

tiagoeugeniodossantos@gmail.com

Enquadrando sem um quadro (Framing)

- Nossas artes são sempre vistas através de quadros. Às vezes, a imagem está literalmente em um quadro, e às vezes o quadro é apenas a borda da tela. A técnica de Framing pode ajudar a adicionar contexto, significado ou profundidade para uma imagem - especialmente quando o dispositivo de enquadramento é relacionado ao assunto.
- Podemos usar nossa criatividade para pensar em objetos para usar como quadros - árvores, portas, túneis, pontes, janelas - qualquer coisa que lhe permite olhar através de alguma coisa em outra coisa.


PS4
LIMBO

PS4™

Only On PlayStation®

UNCHARTED 4

A Thief's End

RATING PENDING

RP

ESRB

Online Interactions Not
Rated by the ESRB

DEUS EX
HUMAN REVOLUTION™

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

PC DVD-ROM SOFTWARE

eidos MONTRÉAL

SQUARE ENIX®

X30
B
A
-LIFE-
X0
X4

Figura/ Fundo

- Nossa percepção da figura pode depender de múltiplas características, como cor ou contraste. "O vaso", de Edgar Rubin é o exemplo mais conhecido de figura / fundo. Aprender a controlar a definição de figura e fundo em nossas imagens permitirá maior controle sobre a percepção do espectador sobre o objeto e do espaço negativo em torno dele.

Princípios da Psicologia da Forma e Percepção

- Psicologia da Forma e da Percepção (Também conhecida pela palavra alemã Gestalt) foi desenvolvida por psicólogos alemães em 1920 e fundado sobre a crença de que a mente utiliza tendências auto organizadoras para formar um "todo global." Basicamente, essas teorias explicam como percebemos e organizamos as coisas em nosso cérebro.

- "O todo é diferente da soma das suas partes"

Segregação

- Desigualdade de estímulo. Gera hierarquia: importância e ordem de leitura.
- Separação de unidades por forma, dimensão e posição:
  - Mudança de fonte
  - Variações: itálico, bold, etc.
  - Corpo de fonte
  - Alinhamento
  - Cores

SEU OLHAR AQUI

E depois aqui.

Não é legal?

NÃO É

E depois aqui.

Não é legal?

The Escapists
$10
14
0%
27%
11:52 - Free Period (Day 1)

1 de 6 itens encontrados

Trocar

Faca		Triciclo
Cadáver	Cigarro	Carro

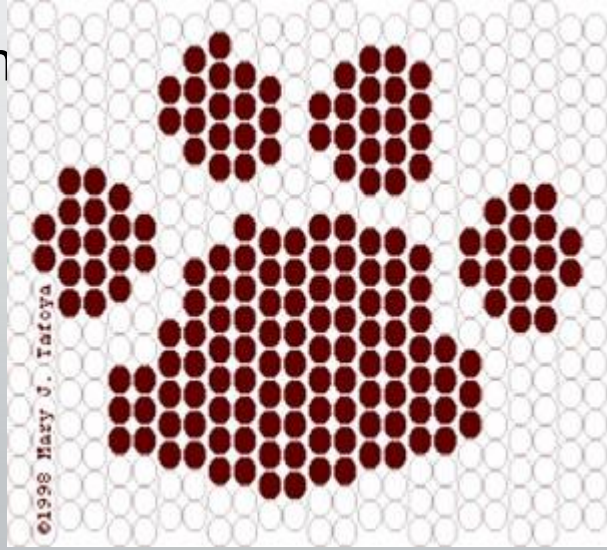
Dica

Sue the Housewife
More Info
Y
Worship
Heroic Pose
Come Back To My Place
Whistle
Pick Up Line

Krwawe Porazenie (1)
Otrzymane Doświadczenie: 1
Musisz poczekac przed ponownym uzyciem Dyscypliny
Musisz poczekac przed ponownym uzyciem Dyscypliny
Krwawe Porazenie (1)
100
26

Unificação, Proximidade e Agrupamento

- Harmonia, equilíbrio visual e coerência da forma: igualdade de estímulos produzidos.
- Quando os elementos são colocados juntos, eles são percebidos como um grupo.
- Quando objetos semelh ntos, eles são vistos como um todo.



Vernaliss
210
45

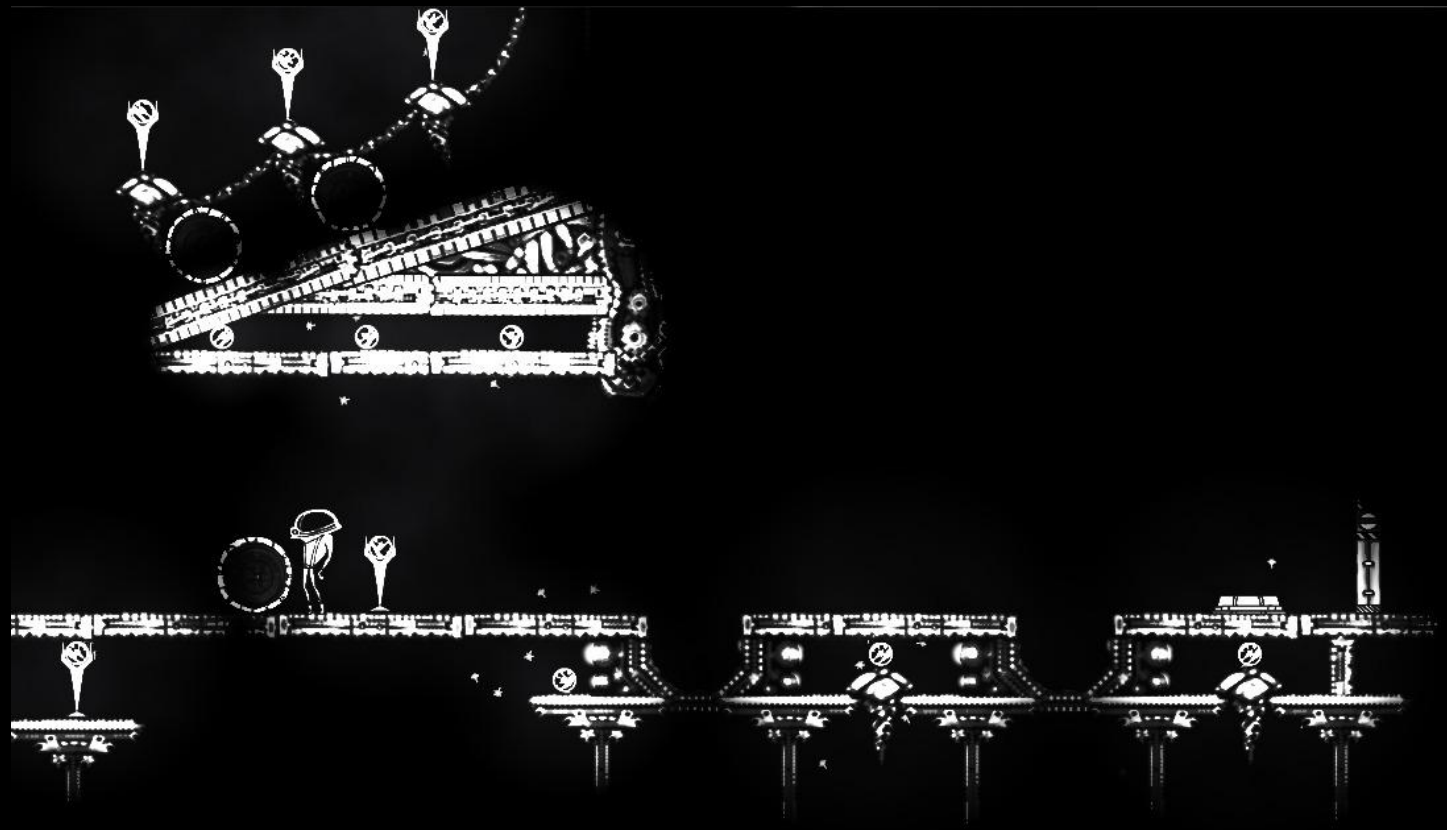
5
3

Fechamento

- Formas interrompidas: Preenchimento visual de lacunas.
- Encerramento tenta dar o cérebro informações suficientes para que ele possa formar figuras mesmo que estas não estão inteiramente no quadro. Isso também é conhecido como "deixando um pouco para a imaginação."

GREENPEACE

CLOSURE



Documentação Conceito de Criação

Elementos do documento que guiará a Direção de Arte

Conceito de Criação

- É um documento de imagens e texto criado pela Direção de Arte para nortear e unificar a execução da parte gráfica. Usualmente contendo:
- Briefing;
- Tema;
- Concept Board;
- Elementos da Arte;
- Exemplos.

Briefing

- O briefing geralmente é passado pelo Game Designer ou decidido em reunião;
- É comum que os documentos narrativos e de game design incorporem o briefing (mesmo que ainda incompletos);
- É a partir dessa documentação que a Direção de Arte irá começar a trabalhar.

Tema

- É necessário se definir e delimitar bem o tema a ser seguido;
- Descrições completas e imagens de referência (tema) compõe essa etapa;
- É interessante sempre incluir uma pesquisa de similares;
- Tem início a definição da paleta de cores;
- É importante lembrar que a etapa Tema, é uma espécie de introdução do Conceito de Criação.

Concept Board

- Quando incluídos no Conceito de Criação (geralmente mídia digital), o concept board traz todas as referências utilizadas para a Direção de Arte.
- Lembrando-se de descrever abaixo das imagens de referência como aquilo é uma referência.

Elementos da Arte

- Descrição de todos os elementos que a arte irá abarcar, já com breves descrições de qual caminho tomar.
  - Cenários;
  - Personagens;
  - Itens;
  - Etc.

Exemplos

- Para melhor ilustrar o caminho pretendido pela Direção de Arte é comum que no documento de Conceito de Criação exista algumas imagens já criadas. Pode ser de qualquer elemento.

Artbook

- É usual que o documento Conceito de Criação seja trabalhado ao longo da produção e que tenha como saída um artbook da obra.
- Reunindo o caminho que a direção de arte trilhou com peças finais.